

Time inputting in image displays and acoustic arrangements by applying design to target marker and its pairing with the travelling marks and search tone

Patent Number: DE19909130
Publication date: 2000-09-07
Inventor(s):
Applicant(s):: KRUSE PETER J (DE)
Requested Patent: ☐ DE19909130
Application DE19991009130 19990303
Priority Number(s): DE19991009130 19990303
IPC Classification: H04N5/44 ; H04N5/445 ; A63F13/00
EC Classification: H04N5/445, H04H1/00A1,
Equivalents:

Abstract

The search task for the commercial in what program week, for determining target marker and traveling mark and where it may be inserted. The traveling mark can emerge at every point of a screen, however without disturbing of a normal content. If the mark appears, it still is not valid if at the same time a search tone is generated. It counts only when traveling mark and target marker in cover appear together. An Independent claim is included for: (a) utilizing determined data or numbers from connected steps

Data supplied from the esp@cenet database - I2



19 BUNDESREPUBLIK
DEUTSCHLAND



DEUTSCHES
PATENT- UND
MARKENAMT

12 Offenlegungsschrift
10 DE 199 09 130 A 1

51 Int. Cl. 7:
H 04 N 5/44
H 04 N 5/445
A 63 F 13/00

21 Aktenzeichen: 199 09 130.7
22 Anmeldetag: 3. 3. 1999
43 Offenlegungstag: 7. 9. 2000 ←

DE 199 09 130 A 1

71 Anmelder:
Kruse, Peter J., 24589 Nortorf, DE

72 Erfinder:
Antrag auf Nichtnennung

56 Für die Beurteilung der Patentfähigkeit in Betracht
zu ziehende Druckschriften:

DE	689 28 534 T2
GB	21 66 961 A
GB	21 48 675 A
US	49 48 126
US	47 45 468
EP	07 83 905 A1
WO	93 20 914 A1

Die folgenden Angaben sind den vom Anmelder eingereichten Unterlagen entnommen

Der Inhalt dieser Schrift weicht von den am Anmeldetag eingereichten Unterlagen ab

54 Zeiterfassen in Bilddarstellungen und akustischen Anordnungen

DE 199 09 130 A 1

Beschreibung

Die hier beschriebene Zeiterfassung ist geeignet als Zusatz in vielen Bildschirmdarstellungen eingesetzt zu werden, die daraufhin erweitert genutzt werden können. Dabei kann es sich um Life-Sendungen, Aufzeichnungen (Spielfilme), Werbung, Überwachungsanlagen, Internet-Seiten usw. handeln, die sich in der beschriebenen Weise mit den Komponenten aufstocken lassen. Mit diesen Zusätzen soll der Betrachter veranlasst werden, neben der Darstellung auf dem Bildschirm eine bestimmte Abfolge zu beobachten, die vorangekündigt wurde und im zeitlichen Eintreffen erfasst werden soll.

Eine teils kann mit dieser Methode protokolliert werden, daß in einem bestimmten Zeitraum der Bildschirm ständig beobachtet wurde (Überwachung), andererseits läßt sich für eine Darstellung mehr Aufmerksamkeit gewinnen, weil bei einer Verlosung der dabei gefundenen Zeiten, Preise gewonnen werden können, (Werbung).

Der Umfang der erforderlichen Ergänzung ist so gering, daß die Aufzeichnungen mit oder ohne Aufstockung die gleiche Länge behalten und direkt ausgetauscht werden können. Das Einkopieren der Komponenten ist dann auch noch mit sehr wenig Aufwand verbunden und verursacht nur sehr geringen Kosten. Die gleiche Art der Ergänzung kann bei vielen verschiedenen Aufzeichnungen verwendet werden, ohne daß es zu Überschneidungen kommt. Hier sind Anwendungsmöglichkeiten in verschiedenen Bereichen dargestellt, die bei gleichen Grundprinzipien, sich unterschiedlich der beabsichtigten Verwendung anpassen.

Eine umfassende Beschreibung aller möglichen Kombinationen ist kaum möglich, wegen des gleichen Prinzips aber auch nicht nötig.

Die Ergänzungselemente sind:

- 1) Die Zielmarke; (Fig. 1) – eine nach ganz unterschiedlichen Möglichkeiten gestaltete Zone, in der zu einem offenen Zeitpunkt das Wanderzeichen erscheint.
- 2) Das Wanderzeichen; (Fig. 2) – wird kurzzeitig in die Bildschirmdarstellung eingeblendet, muß nicht, aber kann auch einen Bezug zu dem Bildschirminhalt haben, oder ein Bestandteil sein.
- 3) Der Suchton; (Fig. 3) – kann auf Wunsch eingefügt werden und besteht aus einem Signal das sich von dem zugehörigen Bildschirmton meist erkennbar unterscheidet. Die Verbindung von Wanderzeichen und Zielmarke erhält hiermit eine akustische Komponente, die zur Nutzung einen eingeschalteten Ton erfordert.
- 4) Die Lösungszeit; (Fig. 4) – soll als aktuelle Uhrzeit notiert werden und bildet zusammen mit dem Datum und der Benennung der zugehörigen Bildschirmdarstellung das gefragte Ergebnis.

Das Zusammenwirken der Komponenten

Am Beispiel eines allgemein bekannten Werbespots wird hier die Abfolge beschrieben, in der die Zusatzelemente für den Zuschauer auf dem Bildschirm erscheinen und was er dazu wissen und tun muß.

Eine normale Bildschirmdarstellung, hier ein Werbespot, wird mit den dargestellten Symbolen (Fig. 1–3 + Fig. 6) aufgerüstet, dabei kommt die Zielmarke auf den Bildschirm, das Wanderzeichen wird in die Darstellung kopiert und erscheint scheinbar wahllos an verschiedenen Stellen auf dem Bildschirm, der Suchton ertönt scheinbar ebenso wahllos zu unterschiedlichen Zeiten und das Erkennungszeichen (Fig. 6) zeigt an, in welchem Spot eine Zeiterfassung möglich

oder erwünscht ist.

In einer Programmzeitschrift wird angekündigt, daß in dem Werbespot der Fa. XYZ in der Programmwoche vom 18.04.98 bis zum 24.04.98 Gewinne ausgespielt werden. Dazu wird dem Zuschauer Aussehen und Platzierung der Zielmarke genannt. (Fig. 7)

In der genannten Woche wird zu wechselnden Tageszeiten in dem Werbespot der genannten Firma das Erkennungszeichen für die Zeiterfassung gezeigt und in dem Spot taucht das Wanderzeichen wahllos auf. Gelegentlich erscheint das Wanderzeichen auch in der Zielmarke und das sind die Augenblicke auf die der Zuschauer achten soll. Ist zusammen mit dem Wanderzeichen in der Zielmarke der Suchton zu hören, gilt es die aktuelle Tageszeit, die Uhrzeit in Stunden und Minuten festzuhalten, denn die Zahl ist es, die zur Teilnahme an der Gewinnverlosung eingesandt werden muß. Mit dem auftauchenden Wanderzeichen kann auch der Suchton gebracht werden, aber Gültigkeit für die Zeitznahme hat er nur, wenn er in der richtig angebrachten Zielmarke ist. Das Zusammentreffen der drei Komponenten muß also sichtbar und auch hörbar werden, sonst könnte es ein falscher Alarm sein. Die Häufigkeit der möglichen Zeitznahme kann nach Wunsch gesendet werden, denn auch wenn es sehr oft kommt, können in einer ganzen Woche keine zwei gleichen Zahlen entstehen, weil das Datum des Sendetages mit angegeben wird. (Fig. 4)

Während der Zeiten in denen der Spot besonders beobachtet werden soll und die Zusatzelemente eingebracht sind, ist ein Erkennungszeichen wie Fig. 6 sichtbar.

Als Nachweis für die Aufmerksamkeit des Zuschauers für den bestimmten Spot, genügt ein einziges Datum mit einer richtigen Uhrzeit, zu der sich die Komponenten vereinen. Eingesandt per Postkarte an die vorher genannte Anschrift, berechtigt es den Zuschauer zur Teilnahme an der Verlosung.

Jedem Zuschauer ist unbenommen wieviele richtige Zeiten er in einer Sendewoche einreicht, schließlich soll mit dem möglichen Gewinn seine Aufmerksamkeit für den Spot belohnt werden.

Für die Zeiterfassung mit den genannten Komponenten ist Art und Gestaltung der verwendeten Symbole hier nur so gezeigt, wie sie zur Erklärung ihrer Funktion ausreichend sind. Jede andere Gestaltung liegt im Belieben des Verwenders und besonders im Bereich der Markenwaren und Firmen, bietet sich ein eigenes Symbol oder das Firmenlogo an. An dieser Stelle können als nachträgliche Ergänzung für den Spot, nach Belieben ganz einfache oder ebenso besonders aufwendige Gestaltungen eingesetzt werden. (Fig. 8)

Die Häufigkeit mit der die Zeiterfassung gesendet wird ist weitgehend beliebig, denn die Spots mit den Elementen sind wegen der gleichen Länge mit denen ohne, jederzeit austauschbar. Wird die Anwendung seltener gezeigt, empfiehlt es sich sicher, sie über den Tag verteilt zu bringen, weil die Fernsehgewohnheiten der Zuschauer doch recht unterschiedlich sind.

Da die Reihenfolge der Spots im Block meist nicht feststeht, wäre wohl nur darauf zu achten daß sie nicht unmittelbar aneinander liegen, wenn mehr wie ein Spot zur Zeiterfassung kommt, weil sich dann die erkennbaren Uhrzeiten deutlicher unterscheiden.

1) Die Zielmarke; – eine nach ganz unterschiedlichen Möglichkeiten gestaltete Zone, in der zu einem beliebigen Zeitpunkt das Wanderzeichen erscheint. Fig. 1

Die Zielmarke ist für das Zusammenspiel mit dem Wanderzeichen und dem Suchton konzipiert und kann auf verschiedene Weise erzeugt und am Bildschirm angebracht werden. (hier als einfacher Kreis dargestellt)

Zur Funktion des gesamten Ablaufs würde es genügen an

die vorgegebene Stelle einen Kreis von außen auf den Bildschirm zu malen, – alle anderen Ausführungen sind Zugeständnisse an Eleganz oder Geschmack.

Der Sinn der Zielmarke liegt darin, daß damit eine bestimmte Stelle auf dem Bildschirm festgelegt wird, an der gelegentlich das Wanderzeichen auftaucht. Das Wanderzeichen erscheint auch an anderen Stellen, hat aber nur in der Zielmarke seine Bedeutung. Art und Aussehen der Zielmarke wird nur von einem ausreichenden Kontrast zum übrigen Bildschirminhalt bestimmt, ebenso wie sie zwischen den Zeitnahmen nicht zu sehr stören sollte. Je nach Ausführung der Zielmarke könnte sie vor der beabsichtigten Zeitnahme der aktuellen Aufgabe angebracht werden, und danach wieder entfernt. Am Günstigsten wäre eine Stelle auf dem Bildschirm nur für wenige Minuten mit der Zielmarke belegt und nach dem nächsten Werbeblock wieder frei.

Im Zusammenhang mit einem Werbespot im Fernsehen, wird die genaue Stelle auf dem Bildschirm an der die Zielmarke angebracht werden soll, vorher in den Programmzeitschriften angekündigt, dazu kann ein Justierpunkt gezeigt werden der unabhängig von der Bildschirmgröße die exakte Lage vorgibt.

Es sind etliche Möglichkeiten denkbar, die Zielmarke auf elektronischem Wege auf dem Bildschirm zu erzeugen, aber da eine Zusatzinstallation am Fernsehgerät spürbare Kosten verursacht und auch eher bei Neugeräten sinnvoll ist, würde eine sehr große Anzahl benutzter Geräte von der Teilnahme am Zeitnehmen ausgeschlossen. Hier sind einfachste Möglichkeiten zum Anbringen einer Zielmarke gezeigt, die ohne Eingriff in das Gerät jedem Fernseher, auch älterer Bauart, die Teilnahme an der Zeiterfassung gestattet.

Wird der Bildschirminhalt häufig für die Zeiterfassung benutzt, kann eine Zone so angelegt werden daß sie sich ständig für die Aufnahme von Zielmarke und Wanderzeichen eignet.

Beispiel: Werbespots

Die dargestellte Umrandung ist auf dem Bildschirm nicht sichtbar, sie deutet nur einen möglichen Bereich an. (Fig. 9)

Einfache Konturen lassen sich als Lichtzeichen oder Schatten auf den Bildschirm projizieren und fungieren so als Zielmarke die zeitweilig vom Wanderzeichen erreicht wird. (Fig. 14 + 15)

Ergänzungen

An der Funktion würde sich nichts ändern, wenn die Zielmarke entgegen der Beschreibung keine Umrandung wäre, sondern ein ausgefülltes Zeichen, etwa ein Firmenlogo. Dazu würde dann eine Umrandung als Wanderzeichen passen, das in der richtigen Gruppierung mit dem Suchton zusammen die mögliche Zeitnahme signalisiert. Gestaltung der Zielmarke und Paarung mit den ebenfalls in allen denkbaren Variationen möglichen Wanderzeichen und Suchton, läßt dem Verwender einen sehr breiten Spielraum, ohne daß das Prinzip der Anwendung davon betroffen wäre.

Zielmarken mit klaren Umrissen die zu ähnlichen Wanderzeichen passen, vereinfachen es die Aufmerksamkeit auf die zugehörigen Paarungen zu richten. Steht ein anderes Zeichen beim Suchton in der Zielmarke ist die Uhrzeit nicht gefragt. (Fig. 8)

Anstatt die Zeit zu notieren in der die Komponenten sich treffen, kann auch einfach die Häufigkeit in einem bestimmten Zeitraum festgehalten werden um die Aufmerksamkeit des Betrachters zu beweisen. Es wird aber immer mit dem gleichen Prinzip das Treffen abgefragt.

Bei neueren Fernsehgeräten mit eingebautem Bildschirm-

text lassen sich eine Reihe von Konturen erzeugen, die sich gut als Zielmarke eignen und dann im Bildmix über eine BTX-Nummer eingeblendet werden können. Wenn die Handhabung auch wesentlich eleganter ist wie etwa mit einem Sticker, müßten Besitzer von Geräten ohne BTX doch eine andere Methode wählen, die Zielmarke anzubringen. (Fig. 10–15)

In dieser Darstellung der Elemente die zur Ausführung der Zeiterfassung verwendbar sind, werden solche aufgeführt die sich generell dazu eignen, sie beschränken sich nicht darauf und können in der Praxis ganz anders gestaltet werden. Gezeigt wird hier, wie die einzelnen Komponenten im Zusammenwirken gestellt sind. (Fig. 7 + 16)

Die oben beschriebenen Möglichkeiten, die aktuelle Uhrzeit als Lösungszahl für eine vorgegebene Anordnung von verschiedenen Elementen auf dem Bildschirm zu benutzen, lassen sich sicherlich noch erweitern, aber für die Darstellung des Prinzips dürften die einfachen Beispiele genügen.

Als wesentlich ist beabsichtigt, von den derzeit im Gebrauch befindlichen Geräten so vielen wie möglich die Teilnahme zu ermöglichen, ohne aufwendige Zusatzeinrichtungen, Farbempfang oder BTX. Bei Bedarf läßt sich die ganze Sache aber auch erheblich ausbauen. Ebenso sollte jeder derzeit übliche Werbespot mit den benötigten Elementen aufgestockt werden können, ohne in der vorhandenen Länge eine Veränderung zu erfahren und damit beliebig gegen den bisherigen ausgetauscht werden können.

2) Das Wanderzeichen; – wird kurzzeitig in die Bildschirmdarstellung eingeblendet, muß nicht, aber kann auch einen Bezug zu dem Bildschirminhalt haben, oder ein Bestandteil sein. (Fig. 2)

Das Wanderzeichen nimmt während der Bildschirmdarstellung verschiedene Positionen ein, die auch in der Zielmarke liegen. Wenn es in der richtig angebrachten Zielmarke zusammen mit einem Suchton erscheint, soll die aktuelle Uhrzeit als Lösungszahl notiert werden. (das Zeichen hier als leuchtender Punkt) (Fig. 16)

Wird die Beschreibung der Funktion im Zusammenhang mit einem üblichen Werbespot fortgeführt, ist folgende Handhabung vorgesehen:

Grundsätzlich kann ein Wanderzeichen beliebig aussehen und soll sich einerseits genügend von der ursprünglichen Bildschirmdarstellung abheben aber andererseits nicht allzu störend auf den Inhalt auswirken. Das Aussehen wird ebenso wie die Zielmarke vorab bekanntgegeben, um auch eine Zuordnung zu ermöglichen, wenn etwa in einem Werbeblock mehr wie ein Spot mit Suchaufgabe gesendet wird.

Für den Spot wird bekanntgegeben in welcher Programmwoche die Suchaufgabe läuft, wie Zielmarke und Wanderzeichen aussehen und wo die Zielmarke ihren Platz hat. (Fig. 7)

Das Wanderzeichen kann an jedem Punkt des Bildschirms auftauchen, allerdings ist es sinnvoll es dort erscheinen zu lassen wo es den normalen Inhalt nicht stört. Erscheint das Zeichen, hat es noch keine Bedeutung wenn nicht gleichzeitig der Suchton zu hören ist und auch das zählt nur wenn Wanderzeichen und Zielmarke in Deckung sind und dann der Suchton kommt. Das ist die Konstellation zu der die aktuelle Uhrzeit notiert werden soll und zusammen mit der Bezeichnung des Spots und das Datum die Lösung bildet. (Fig. 10)

Ergänzungen

Die sichtbaren Zeichen könnten ohne Probleme gegeneinander ausgetauscht werden, so daß etwa eine vorherige Zielmarke zu einem Wanderzeichen wird und entsprechend aus dem zugehörigen Wanderzeichen eine feststehende Ziel-

marke. Es wird nur vorher bekanntgegeben und alle Funktionen laufen wie gewohnt, nur mit wenig anderen Zeichen.

Um die Variationsmöglichkeiten der Zeichen anzudeuten, könnte man Zielmarke und Wanderzeichen aus zwei oder mehr zueinander gehörenden Bildteilen bestehen lassen, die sich dann zur Zeitnahme zum fertigen Bild oder Symbol vereint haben. Die Zeichen selbst können routieren oder Form und Größe verändern und nur in einem bestimmten Zustand für die Zeitnahme genutzt werden.

Bei allen Spielarten gilt das Prinzip, daß beim gelegentlichen Treff von Zielmarke, Wanderzeichen und Suchton, die Uhrzeit gefragt ist. (Fig. 10)

3) Der Suchton; – kann nach Bedarf eingefügt werden und besteht aus einem Signal das sich von dem zugehörigen Bildschirmton meist erkennbar unterscheidet. Die Verbindung von Wanderzeichen und Zielmarke erhält hiermit eine akustische Komponente, die zur Nutzung einen eingeschalteten Ton erfordert. (Fig. 3)

Hier als Symbol dargestellt, kann zu den verschiedensten Zeiten eingespielt werden. Um seine Bedeutung zur rechten Zeit wahrzunehmen, wird erwartet daß bei eingeschaltetem Ton, der Augenblick in dem das Wanderzeichen von der Zielmarke umschlossen wird, der Suchton zu hören ist. (Fig. 16)

Vom Ablauf her kann diese Stellung erkennbar sein, ohne daß der Suchton kommt und ebenso kann der Ton kommen, ohne daß Wanderzeichen und Zielmarke sich decken, – beides ist nicht verlangt. – Es ist immer nur gefragt, wann, – und damit ist die aktuelle Uhrzeit gemeint, – treffen Zielmarke, Wanderzeichen und Suchton an einem Punkt zusammen?

Will der Zuschauer die Bildschirmdarstellung ohne Ton betrachten, wäre es ihm nicht möglich anhand des Suchtons den wirklich beabsichtigten Zeitpunkt des Zusammentreffens der drei Komponenten zu erkennen, ebenso wie durch Ausblenden des Tones der Text der Werbung verlorengeht. Mit der Möglichkeit in einem Werbespot zu gewinnen wird kein Zwang auf den Zuschauer ausgeübt, wohl aber ein Anreiz geschaffen die Werbung aufmerksamer zu beobachten.

Als Suchton selbst kann annähernd jedes Geräusch für eine Sekunde, oder etwas mehr, eingespielt werden. Der Ton wird direkt auf die Kopie des Normalspots gebracht und dann ohne erkennbares System zu einem willkürlichen Zeitpunkt gesendet. Weil der Ton nicht verbindlich dann kommt wenn sich Wanderzeichen und Zielmarke decken, sondern auch zu ganz anderen Zeiten, bleibt dem Zuschauer nur erhöhte Aufmerksamkeit bei jedem Spot dieser Firma um den richtigen Punkt zu finden.

Auch wenn die Dauer des Tones sehr kurz ausreicht, läßt sich schon damit ein sehr breites Spektrum abdecken und kann von einem erkennbaren Geräusch bis hin zu Erkennungs-Tonfolge oder charakteristischem Signal vieles darstellen.

Ergänzungen

Neben der Einspielung des Tones soweit es für den Ablauf der Zeitnahme nötig ist, lassen sich etliche Spielarten denken die eine etwas anspruchsvollere Gestaltung des Verfahrens zulassen. Es könnten verschieden Töne sein, die bei falscher oder richtiger Konstellation hörbar werden, oder von unterschiedlicher Lautstärke oder Dauer. Es können sich aus den Folgen je nach Stand der Elemente Erkennungszeichen herausbilden, die bei richtiger Anordnung die Zeitnahme anmahnen und den Suchton einem bestimmten Spot zuordnen.

Wie letztlich aber jedes als Suchton verwendete Geräusch aufbereitet wird, ist innerhalb des Systems unerheblich und

steht, ob einfach oder kompliziert, immer an gleicher Stelle!

Wie in Darstellung (Fig. 17) könnte innerhalb einer Szene ein Telefon aus der Handlung als Wanderzeichen benutzt werden und das Läuten als Suchton, wie auch viele ähnliche Dinge mit einem passenden Ton verwendet werden könnten.

Die Verwendung des Suchtons in der Zeiterfassung soll den Zuschauer bewegen den Ton während der Werbung eingeschaltet zu lassen, damit er den richtigen Zeitpunkt erkennt. Wer die Werbung ohnehin ausblendet, verzichtet auf einen möglichen Gewinn und wird dann auch nicht durch zusätzliche Töne gestört.

4) Die Lösungszeit; – soll als aktuelle Uhrzeit notiert werden und bildet zusammen mit dem Datum und der Benennung der zugehörigen Bildschirmdarstellung das gefragte Ergebnis. (Fig. 4)

Das zeitliche Zusammentreffen der Komponenten, – Zielmarke, Wanderzeichen und Suchton auf dem Bildschirm findet an einem Tage statt, der mit seinem Datum als erste Lösungszahl und mit der aktuellen Uhrzeit als zweite angegeben wird.

Es könnte auf diese Weise über den Tag in jeder Minute eine andere Zahl angegeben werden, über 24 Stunden 1440 verschiedene Zeiten in nur einem Werbespot auf einem Bildschirm. Es ist sicherlich sinnvoller zu wenigen Zeiten über Tag, oder nur zu einer Zeit den richtigen Zeitpunkt einzublenden. Da der Zuschauer, der gewinnen möchte, nicht weiß zu welcher Tageszeit die richtige Gruppierung gesendet wird, empfiehlt es sich für ihn die Werbeblocks mit Ton anzusehen um einen Zeitpunkt sicher zu erkennen.

Für häufige oder seltenere Einblendungen wird es sicherlich Argumente geben, aber günstige Abstände können auch erprobt werden.

Für die Teilnahme an der Verlosung der Gewinne genügt eine korrekt angegebene Zeit, auch wenn über die Woche zehn Zeiten gesendet wurden. Mehrere eingesandte Lösungen oder eine ganze Tabelle vergrößert natürlich die Gewinnmöglichkeiten für den Zuschauer.

Abweichend von der Handhabung innerhalb der Werbung ist die gleiche Benutzung der einzelnen Komponenten geeignet die Beobachtung von Überwachungsbildschirmen zu protokollieren. Dazu werden nur die nicht vorhersehbaren Zeiten der Einblendungen notiert, wobei auch der Suchton eingespart werden kann, weil dann nur direkte Sicht auf den Bildschirm die Zeit erkennbar macht.

Ergänzungen

Als Varianten sind Gegenstände denkbar die in einer Bildschirmdarstellung vorkommen und mit einem Geräusch verbunden sind, – zuknallende Tür, singender Vogel, Brandungswelle, startendes Flugzeug, usw. – immer dadurch kenntlich gemacht, daß sie in einer Umrandung wie bei einer Zielmarke erscheinen.

Als Beispiel für eine solche verwendbare Sache könnte in einem Spielfilm ein klingelndes Telefon im gefragten Augenblick von einer einfachen Zielmarke umschlossen werden. Der Suchton wäre dann die Telefonklingel und sehr gut geeignet die Zeitnahme zu markieren.

Die oben beschriebenen Möglichkeiten, die aktuelle Uhrzeit als Lösungszahl für eine vorgegebene Anordnung von verschiedenen Elementen auf dem Bildschirm zu benutzen, lassen sich sicherlich noch erweitern, aber für die Darstellung des Prinzips dürften die einfachen Beispiele genügen.

Als wesentlich ist beabsichtigt, von den derzeit im Gebrauch befindlichen Geräten so vielen wie möglich die Teilnahme zu ermöglichen, ohne aufwendige Zusatzeinrichtungen, Farbempfang oder BTX. Bei Bedarf läßt sich die ganze Sache aber auch erheblich ausbauen. Ebenso sollte jeder

derzeit übliche Werbespot mit den benötigten Elementen aufgestockt werden können, ohne in der vorhandenen Länge eine Veränderung zu erfahren und damit beliebig gegen den bisherigen ausgetauscht werden können.

Zeiterfassung mit rein optischen Einblendungen

In der Bildschirmdarstellung wurde vorher die Verwendung von kombinierten bildlichen und akustischen Elementen beschrieben, wie sie zu den dargestellten Nutzungsmöglichkeiten einsetzbar sind. Es ist auch möglich den Punkt zur Zeiterfassung allein mit optischen Mitteln kenntlich zu machen.

Bei der optischen Kennung der Zeiterfassung kann die vorher beschriebene Einspielung des Suchtons bei dem Treffen von Zielmarke und Wanderzeichen einfach durch ein Flackern der Helligkeit des Wanderzeichens ersetzt werden. Das kann bei Bildschirmdarstellungen angebracht sein, die in einer Umgebung beobachtet werden wo ein Einspielen von Tönen nicht angebracht wäre, oder nicht wahrgenommen werden kann, das Flackern des Wanderzeichens, oder eine Verfärbung, aber schon.

Auch in diesem Fall sind viele Variationen der Handhabung denkbar, die dem gleichen Prinzip, dem Auffinden von gezielt eingesetzten Zusatzelementen mit Angabe von Datum und Uhrzeit, unterliegen.

Zeiterfassung mit rein akustischen Einblendungen

Über die Handhabung der Zeiterfassung für Bildschirmdarstellungen hinaus, lassen sich in gleicher Weise rein akustische Elemente verwenden. Das konnte dann auch in den Bereichen geschehen in denen keine bildliche Darstellung vorhanden ist, oder sie nicht dazu benutzt werden soll. Im Fernsehen könnte sich dann die Einblendung auf den Suchton beschränken, der zeitlich erfasst wird.

Man kann damit in jeder Rundfunksendung, jedem Konzert, jeder Disko, Toneinblendungen bringen, die in der Uhrzeit festgehalten werden sollen. Die Verwendung der ermittelten Zeiten ist beliebig und kann ähnlich der Zeiterfassung bei Bildschirmdarstellungen vorgenommen werden.

Damit in einer Sendung mehrere unterscheidbare Augenblicke der Zeitnahme möglich sind, kann man kurz davor und dahinter einen besonderen Kennnton geben, der den eigentlichen Suchton ähnlich der Zielmarke akustisch einrahmt.

Soll eine akustische Kennung für die Zeiterfassung ausgeführt werden, ist die Handhabung mit Vorankündigung und Protokollisierung in gleicher Weise möglich wie vorher bei den Bildschirmdarstellungen beschrieben. Die vielfältigen Gestaltungsmöglichkeiten der akustischen Einspielungen haben wenig Einfluß auf das Prinzip der Zeiterfassung, die bei bestimmten Konstellationen vorgenommen werden soll.

Zeiterfassung allgemein

In der Beschreibung sind zur Verdeutlichung bis hierher ganz konkrete Beispiele der Anwendung dargestellt, wie Werbefernsehen oder Überwachungsbildschirme. Mit etwas Fantasie können die Einzelelemente in jedem Bereich eingefügt werden in dem eine Zeiterfassung unter Verwendung von vorgegebenen Ereignissen sinnvoll erscheint. Was mit den ermittelten Zeiten gemacht wird, entscheidet der Anwender und neben der Verwendung in der Werbung sind auch etliche andere denkbar.

In der Zeiterfassung wird ein vorher festgelegtes Ereignis erkannt und anhand der Uhrzeit protokolliert. Andere Er-

gänzungen des verwendeten Grundstocks müssen dazu keinen Bezug haben. Es wird immer ein Ereignis vorgegeben, das dann erkannt und in der Uhrzeit festgehalten werden soll.

- 5 Jedes andere Einfügen von Zusätzen in eine akustische oder bildliche Darstellung die nicht mit einer Zeiterfassung verbunden ist, bleibt davon unberührt.

Über die Handhabung der ermittelten Lösungszeiten zur Verlosung der angekündigten Gewinne ist an dieser Stelle nichts gesagt, weil es nicht Gegenstand dieser Beschreibung ist. Es geht hier einzig um die Zeitnahme, mit der Datum und Uhrzeit als Lösungszahl entsteht.

Patentansprüche

1. Einbringen oder Festlegen von erkennbaren Zeichen oder Signalen in Bild oder Tonprodukten.
 2. Beschreiben und Ankündigen in welchem Medium die Signale zu finden sind.
 3. Gezielte Suche oder zufälliges Finden dieser Merkmale mit Protokollierung der aktuellen Tageszeit.
 4. Nutzung der ermittelten Daten oder Zahlen aus diesen zusammenhängenden Schritten.
- Die aufgeführte Reihenfolge sagt nichts über die Art der Verwendung und ist nicht zwingend vorgeschrieben.

Der akustische oder der optische Bereich kann je nach verwendetem Medium bevorzugt, bzw. ausgelassen werden, weil eine Zeiterfassung auch im reduzierten Modus möglich ist.

Die Verwendung von elektronischen Signalen wird den optischen und akustischen gleichgesetzt, weil diese in die jeweils andere umgewandelt werden können und zuletzt in Wahrnehmbare ausgegeben werden müssen um die Zeiterfassung zu ermöglichen.

Das Zeiterfassen von vordefinierten Ereignissen (in Punkt 3.) ist Sinn und Zweck der ganzen Anordnung und soll damit als Hauptteil geschützt sein. Dazu alle erforderlichen Schritte soweit sie damit in Verbindung stehen und auch in weiteren denkbaren Variationen dabei benutzt werden.

Hierzu 3 Seite(n) Zeichnungen



Blatt 6 von 8 Blatt

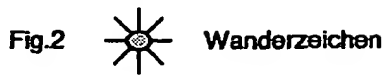


Fig.5 Normaler Werbespot (oder sonstige Bildschirmdarstellung)

Fig.4 Beispiel einer erfassten (Zeit-)Zahl Tag: 24.04.98 Zeit: 14.22 Uhr

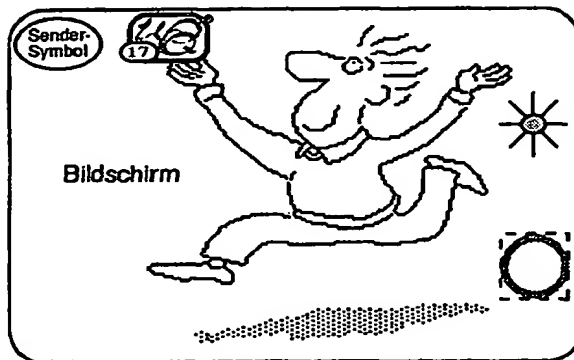


Fig.7 Werbespot mit Rateelementen aufgestockt

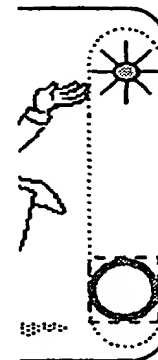
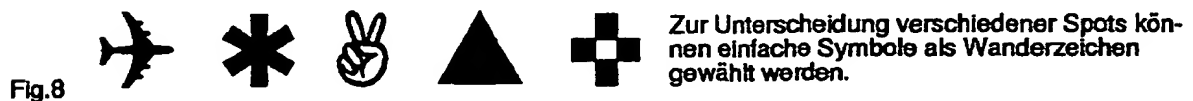


Fig.9





Blatt 7 von 8 Blatt

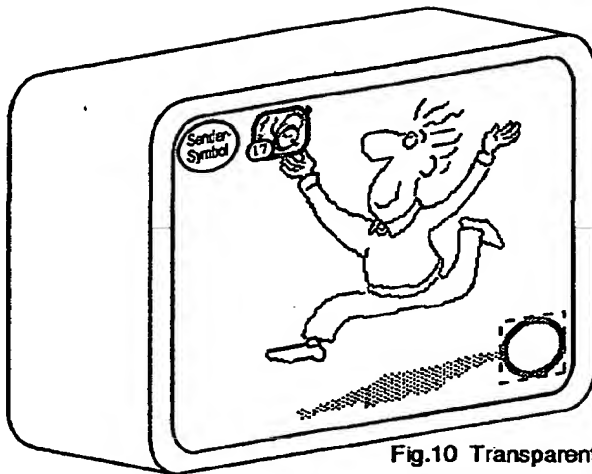


Fig. 10 Transparenter Sticker

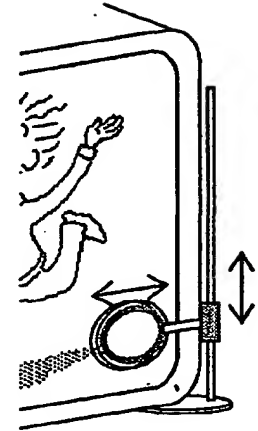


Fig. 11 Verstellbare Zielmarke

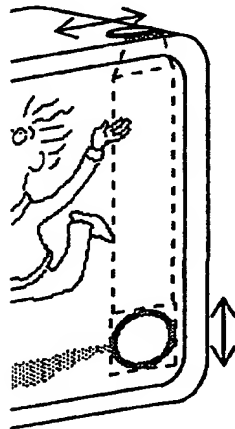


Fig. 12 Transparente Zunge vorgehängt



Fig. 13 Mehrfach-Zielmarken

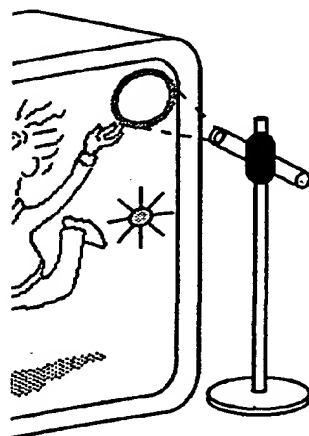


Fig. 14

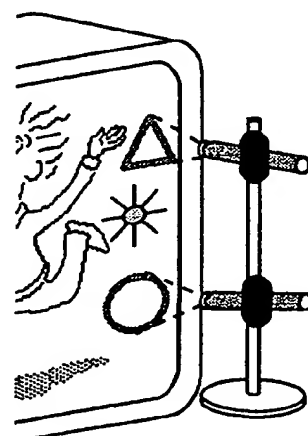


Fig. 15



Blatt 8 von 8 Blatt

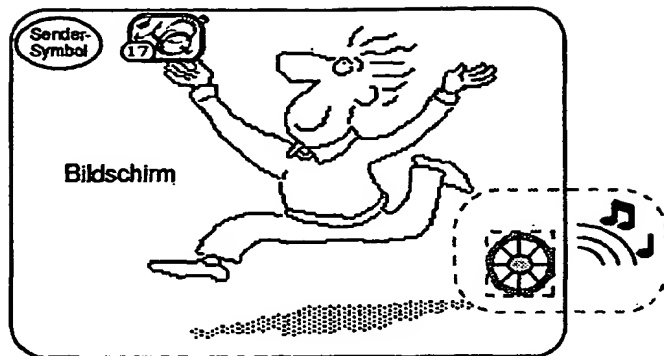


Fig. 16

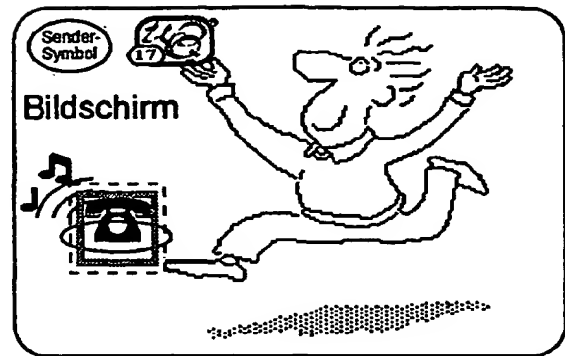


Fig. 17

